

Diablo III: Reaper of Souls

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Diablo III: Reaper of Souls

autorzy: Marcin "Xanas" Baran i Łukasz "Qwert" Telesiński

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8055-701-7

Producent Blizzard Entertainment, Wydawca Blizzard Entertainment, Wydawca PL CDP.pl / CD Projekt
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

S p i s t r e ś c i

Wprowadzenie	3
Walki z bossami	4
Urzael	4
Adria	6
Maltael	8
Farmienie	10
Rzemiosło	23
Wieszczka	23
Lista materiałów i Lokalizacji	27
Porównywanie przedmiotów	32
Zlecenia	34
Szczeliny Nefalemów	42
Krwawe odłamki	50
Skarbiec	52
Tryb sezonowy	55
Tabele wyników	56
Postępy sezonowe	57
Koniec Sezonu	58
Ruiny Seszeronu	60
Kostka Kanaiego	61
Podstawowe recepty	62
Ukryte recepty	63
Infernalna Machina	65
Nowe Umiejętności	70
Łowca Demonów	70
Barbarzyńca	72
Mnich	74
Szaman	76
Czarownik	78
Przykładowe Buildy	80
Krzyżowiec na zwanie	80
Krzyżowiec na odległość	83
Barbarzyńca	85
Łowca Demonów	88
Czarownik	92
Szaman	96
Mnich	100

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRYOnline.pl.

www.gry-online.pl

Wprowadzenie



Diablo III Reaper of Souls jest grą typu hack'and'slash wydaną przez studio Blizzard w roku 2014. Sama produkcja jest dodatkiem do trzeciej odsłony serii i zawiera V akt oraz klasę Krzyżowca, który jest kolejnym opancerzonym bohaterem walczącym w zwarciu. Twórcy wprowadzili także do dodatku tryb przygodowy, który usuwa wszystkie questy, dialogi i przerywniki filmowe, aby gracz mógł się cieszyć całkowitym gameplay'em. Ponadto w trybie tym można od razu teleportować się do każdego aktu bez konieczności wychodzenia do menu głównego. System rozgrywki sprowadza się do walki z zastępami wrogów za pomocą arsenału licznych umiejętności, aby awansować swoją postać na coraz to wyższe poziomy doświadczenia i zbierać dla niej coraz to lepszy ekwipunek. V akt rozgrywa się w Zachodniej Marchii i od gracza zależą losy tej krainy. Malthael musi zostać powstrzymany. Zakończenie gry jest dopiero początkiem, ponieważ ważnym czynnikiem są poziomy trudności, na które przechodzi się gdy tylko postać będzie wystarczająco silna.

Niniejszy poradnik do gry *Diablo III: Reaper of Souls* zawiera wszelkie możliwe informacje na temat nowości, które pojawiły się w pierwszym dodatku do *Diablo III*. Można w nim znaleźć pełen opis walk z poszczególnymi Bossami aktu V, jak i porady, które na pewno cały ten proces ułatwią. Ponad to, poradnik zawiera informacje na temat nowego NPC - Wieszczki, która oferuje usługi w zakresie Zaklinania przedmiotów. Dzięki rozdziałowi poświęconemu właśnie tej operacji, dowiesz się wszystkiego co istotne, aby dostosowywać wybrane przedmioty do własnych potrzeb. Dalsza część niniejszego poradnika została poświęcona tematowi skutecznego farmienia. Znajdziesz tutaj bardzo dużo ciekawych informacji, które zmaksymalizują Twoją szansę na znajdowanie legendarnych i setowych przedmiotów. Poradnik zawiera również szczegółowe omówienie Szczelin Nefalemów i Głębokich Szczelin. Całość uzupełniają opisy nowych zdolności bohaterów, jak i przykładowe buildy do każdej z aktualnie dostępnych klas.

Poradnik został stworzony na wersji 2.1.0.

Poradnik do gry *Diablo III: Reaper of Souls* zawiera:

- Charakterystykę walk z bossami z Aktu V.
- Opis wieszczki i wskazówki dotyczące rzemiosła.
- Opis nowych, występujących w grze zdolności z uwzględnieniem modyfikujących je run.
- Przykład buildów dla każdej z klas i różne porady dotyczące rozgrywki.
- Charakterystyka Zleceń, Szczelin Nefalemów i Głębokich Szczelin.
- Informacje na temat Skarbca - nowej mini lokacji.
- Informacje dotyczące farmienia i porównywania przedmiotów.

Marcin "Xanas" Baran i Łukasz "Qwert" Telesiński (www.gry-online.pl)

Walki z bossami

U r z a e l



Urzael jest uczniem Maltaela, który tak jak mistrz chce zniszczyć całą esencje demonów. Uzbrojony jest w wyrzutnię pocisków z wbudowanym miotaczem płomieni. Można go spotkać w katedrze na wzgórzach zachodniej marchii. Urzael nie grzeszy szybkością ataków i inteligencją, ale mimo wszystko nie można go lekceważyć, bo posiada kilka umiejętności, które mogą pozbawić Cię życia jeśli nie zareagujesz w odpowiednim momencie. Walka w głównej mierze polega na unikaniu jego umiejętności czyli miotacza płomieni, rakietowego skoku i spadających palących się desek ze stropu katedry.

Walka składa się z dwóch faz:

Pierwsza:

Urzael w tej fazie atakuje kulą armatnią oraz atakiem z wysoku. Nie używa jeszcze miotacza płomieni, a spadające deski mają kształt koła. Nie spadają też tak często i na tak dużym obszarze jak w fazie drugiej.

Druga:

Gdy pozbawisz przeciwnika około jednej trzeciej życia, przeciwnik na chwilę Cię ogłuszy (podobnie jak w przypadku walki z Diabło w akcie IV), po czym podpali całe piętro katedry. W tej fazie Urzael atakuje częściej, a dodatkowo używa miotacza płomieni. Kiedy zauważysz, że zaczyna zionąć ogniem w Twoim kierunku to najlepszą opcją jest zrobić unik - zejść z linii rażenia miotacza lub przeskoczyć za plecy przeciwnika. Spadających desek jest więcej i mają teraz kształt prostokątów.

Należy pamiętać że po dwóch stronach areny są kapliczki uzdrowienia. Można z nich korzystać, kiedy zajdzie taka potrzeba.

Ataki Urzalea:

Kula armatnia - Urzael strzela pociskiem w stronę bohatera. Pocisk leci wolno w linii prostej i zostawia po sobie ognisty ślad który zadaje obrażenia gdy ktoś znajdzie się w jego polu rażenia. Przed pociskiem można bardzo łatwo się uchylić więc lepiej nie brać tego na klatę.

Miotacz płomieni - Po jednej wstawce dialogowej podczas walki, Urzael zacznie używać miotacza płomieni, który strzela w poziomie pod kątem 45 stopni. Na ten atak też należy uważać i cofnąć się do tyłu gdy ten zacznie go wykonywać, lub uskoczyć za niego.

Atak z wyskoku - Urzael staje na swojej rakiecie, jak na drążku do skakania pogo i podświetla na mapie dwa kręgi - jeden oznacza miejsce z którego Urzael wyskoczy, a drugi określa miejsce w którym wyląduje. Jeśli uda Ci się go w tym czasie ogłuszyć to będziesz w stanie przerwać ten atak i Twój przeciwnik nigdzie nie polec. Ważne jest by nie wchodzić do okręgu.

Walące się fragmenty sklepienia - Urzael unosi swoje działo i strzela w dach. Po chwili na całą mapę zaczynają spadać płonące deski, które zadają obrażenia, jeśli akurat spadną na głowę Twojego bohatera lub gdy znajdujesz się w miejscu, gdzie pozostawiły po sobie płonący ślad. Warto dodać że tego ataku nie da się przerwać i nawet jeśli się go ogłuszy to deski i tak będą spadać.

Osiągnięcia:

Boczków Przypieczem - Zabij Urzalea.

Ja ogień - ty woda - Zabij Urzalea w trybie współpracy. Oznacza to że musisz ją zabić z dowolnymi ludźmi, a nie w pojedynkę.

Podtrzymuj Żar - Zabij Urzalea na maksymalnym poziomie bez wykorzystywania zdolności ograniczających kontrolę, grając na poziomie Udręka lub wyższym. Zdolności ograniczające kontrolę to takie które w jakimś stopniu ograniczają walkę przeciwnikowi czyli: spowalniają, ogłuszają, oślepiają itp. Ważne jest to że do zdobycia tego osiągnięcia to ty nie możesz wykorzystywać takich zdolności, a nie twoi znajomi. Nawet jeśli oni używają, a ty nie to i tak je zdobędziesz.

Dolewanie oliwy do ognia - Zabij Urzalea na maksymalnym poziomie w czasie krótszym niż 90 sec, grając na poziomie Udręka lub wyższym.

Teoria wielkiego Uniku - Zabij Urzalea nie zostając trafionym jego atakiem z wyskoku, kulą armatnią lub walącymi się fragmentami sklepienia. Dane ataków są wypisane wyżej.

Przeminęło z dymem - Zabij Urzalea na maksymalnym poziomie bez wykorzystywania zdolności ograniczających kontrolę, grając na poziomie Udręka lub wyższym w trybie hardkorowym. Tryb można włączyć dopiero gdy tworzy się nowego bohatera. Oznacza to że jeśli postać zginie raz to jest od razu kasowana.

Piromania - Zabij Urzalea na maksymalnym poziomie w czasie krótszym niż 90 sec, grając na poziomie Udręka lub wyższym w trybie hardkorowym. Tryb można włączyć dopiero gdy tworzy się nowego bohatera. Oznacza to, że jeśli postać zginie raz to jest od razu kasowana.

Adria



Adria jest służką Diablo, która ma obsesję na punkcie wydostania go z kamienia dusz. Przed rozpoczęciem walki, Adria ukaże Ci swoją prawdziwą postać - demona ze skrzydłami i odnóżami pająka.

Adria jest mobilnym przeciwnikiem, który zadaje średnie obrażenia. Najczęściej staje w miejscu startowym, oraz w narożnikach gdzie znajdują się kapliczki. Jej pojedyncze ataki nie powinny stanowić zagrożenia dla życia, ale nie można jej lekceważyć. Największą uwagę należy skupić na jej larwach krwi, których na końcu walki jest bardzo dużo. Nawet, jeśli taką oberwiesz musisz szybko zejść z pola kałuży, która się tam pojawi. W trakcie walki z Adrią trzeba bardzo uważnie poruszać się po mapie ponieważ larwy cały czas będą plątać Ci się pod nogami. Adria będzie przywoływała te larwy wiele razy, a poza tym często będzie używała Wiru i krwawej kuli, których należy unikać jak ognia.

Ataki:

Cios skrzydłem - Adria robi zamach skrzydłem uderzając bohaterów, których ma przed sobą. Wskazany jest unik do tyłu.

Wir - Adria zaczyna się kręcić wokół własnej osi wbijając się w ziemię i pojawiając obok wybranego przez siebie bohatera. Zadaje średnie obrażenia.

Krwawa kula - Adria ładuje energię po czym umieszcza pod tobą okrąg z fioletowego płomienia. Jego efekt jest taki sam jak umiejętności: Bezczęściel, którą posiadają niektórzy elitarni przeciwnicy.

Rozbryzg krwi - Adria zaczyna używać tej umiejętności, gdy jej pasek życia spadnie do określonego poziomu. Przywołuje wtedy larwy ulepione z krwi które pełzają po ziemi w losowych kierunkach. Nie kierują się one z premedytacją w stronę żadnego bohatera więc można je omijać. Gdy cię dotkną wybuchają robiąc niewiele obrażeń, ale pod twoimi nogami pojawia się kałuża krwi która zadaje duże obrażenia gdy stoisz w niej za długo.

Osiągnięcia:

Do piekła, więdźmo wściekła! - Zabij Adrię.

Terapia grupowa - Zabij Adrię w trybie współpracy. Oznacza to że musisz ją zabić z dowolnymi ludźmi, a nie solo.

W zaklętym kręgu - Zabij Adrię na maksymalnym poziomie bez wykorzystywania zdolności ograniczających kontrolę, grając na poziomie Udręka lub wyższym. Zdolności ograniczające kontrolę to takie które w jakimś stopniu ograniczają walkę przeciwnikowi czyli: spowalniają, ogłuszają, oślepiają itp. Ważne jest to że do zdobycia tego osiągnięcia to ty nie możesz wykorzystywać takich zdolności, a nie twoi znajomi. Nawet jeśli oni używają, a ty nie to i tak je zdobędziesz.

Czas więdźmy - Zabij Adrię na maksymalnym poziomie w czasie krótszym niż 60 sec, grając na poziomie Udręka lub wyższym.

Ruszaj się - Zabij Adrię nie zostając trafionym jej rozbryzgiem krwi, krwawą kulą, lub uderzeniem skrzydeł. Dane ataków są wypisane wyżej.

Martwe Zło - Zabij Adrię na maksymalnym poziomie bez wykorzystywania zdolności ograniczających kontrolę, grając na poziomie Udręka lub wyższym w trybie hardkorowym. Tryb można włączyć dopiero gdy tworzy się nowego bohatera. Oznacza to, że jeśli postać zginie raz to jest od razu kasowana.

Co u licha? - Zabij Adrię na maksymalnym poziomie w czasie krótszym niż 60 sec, grając na poziomie Udręka lub wyższym w trybie hardkorowym. Tryb można włączyć dopiero gdy tworzy się nowego bohatera. Oznacza to, że jeśli postać zginie raz to jest od razu kasowana.